3D&T Criaturas

Aqui serão apresentados os monstros mais conhecidos dos mundos medievais. Porém os monstros serão apresentados para serem usados em qualquer mundo, e não apenas no mundo de Tormenta.

Goblins

Força 0-1, Habilidade 1, Resistência 1, Armadura 0-1, Poder de Fogo 0-1

Os Goblins são pequenos humanóides (cerca de 1m), com a pele cor de terra e com os olhos vermelhos. Eles enxergam no escuro, e são normalmente covardes e pouco confiáveis. Mas alguns goblins vivem normalmente entre os humanos.

Hobgoblins

Força 1-2, Habilidade 1-2, Resistência 2, Armadura 1-2, Poder de Fogo 0-2

Os Hobgoblins são os primos dos goblins, maiores (do tamanho de um humano) e mais fortes. Não vivem junto com os humanos, normalmente habitam cavernas escuras.

Orcs

Força 1-2, Habilidade 1-3, Resistência 1-2, Armadura 1-2, Poder de Fogo 0-2

Os orcs são os inimigos mais comuns dos aventureiros dos mundos medievais. Parecem uma mistura de homem com animal, e vive normalmente de noite. Normalmente trabalham por intimidação.

Ogres

Força 3-5, Habilidade 1-3, Resistência 3-5, Armadura 1-3, Poder de Fogo 1-2

Os ogros são seres com quase 3 metros de altura, e são bastante fortes. São também horrendos, e muito burros Normalmente trabalham como guarda-costas de algum ser do mal, como feiticeiros.

Bugbears

Força 2-4, Habilidade 2-3, Resistência 3-4, Armadura 1-3, Poder de Fogo 1-3

Os Bugbears (ou Goblins Gigantes) são muito parecidos com os goblins, mas são maiores (mais de 2,5m) e mais peludos. Se movem desajeitado, mas são silenciosos, atacando de surpresa na maioria das vezes.

Trogloditas

Força 1-4, Habilidade 1-3, Resistência 3-5, Armadura 2-3, Poder de Fogo 1-3

Trogloditas são répteis humanóides e inteligentes. Podem atacar com armas ou com garras, e possuem um óleo fedorento que paralisa os oponentes (possuem paralisia). Vivem normalmente em cavernas.

Kobolds

Força 0-1, Habilidade 0-1, Resistência 0, Armadura 0-1, Poder de Fogo 0-1

Kobolds são criaturas muito pequenas e covardes, sendo uma mistura de homem com cachorro. Atacam normalmente em bandos, e ao menor sinal de perigo eles fogem.

Homem Lagarto

Força 1-2, Habilidade 1-3, Resistência 1-3, Armadura 1-2, Poder de Fogo 1-3

Os homens lagartos vivem normalmente em regiões pantanosas. Podem viver na água ou na terra, sendo muito bons nadadores. São do tamanho de homens, mas com o corpo verde e escamoso.

Gigantes

Força 4-6, Habilidade 2-4, Resistência 3-6, Armadura 3-5, Poder de Fogo 2-5

Os gigantes são seres enormes (cerca de 6 metros), com a aparência de um homem, e são muito fortes. Alguns são capazes de lançar magias ligada a sua espécie (fogo para os gigantes do fogo, água para os gigantes do gelo, terra para os gigantes de pedra...). São normalmente solitários.

Gárgulas

Força 1-3, Habilidade 2-4, Resistência 2-3, Armadura 3-5, Poder de Fogo 0

Gárgulas são seres de pedra, animados por magia de magos ou clérigos. A aparência varia, mas são em sua grande maioria assustadores. Muitos possuem garras e chifres, e estas gárgulas possuem ataque múltiplo. Gárgulas também são imunes a armas normais, sendo necessário magias ou armas mágicas para atingi-los.

Esqueletos

Os esqueletos são os ossos de alguma criatura (normalmente humanos ou semi-humanos) animados para servir a quem os construiu. Possuem as características da

criatura original, com 1 ponto a menos em cada característica, exceto em habilidade, que ganha +1 (afinal, sem a carne ele fica bem mais leve!).

Zumbi

Os zumbis são cadáveres animados. Geralmente estão em decomposição, e fedem muito. São obedientes a quem os construiu. Possuem 1 ponto a mais na força e na resistência, mas sua habilidade vai para 1 (se sua habilidade original já era 1, ela vai para 0). Além do mais, eles sempre perdem a iniciativa nos combates.

Grifos

Força 2-3, Habilidade 3, Resistência 2-3, Armadura 1-2, Poder de Fogo 0

Os grifos são seres meio águia e meio leão. São caçadores muito bons e adoram cavalos. São capazes de enfrentar qualquer coisa por uma carne de cavalo. Possuem levitação.

Licantropos

Os licantropos são homens comuns que podem se transformar em animais. Os mais comuns são os homens lobo, urso, rato e tigre. Os atributos são variáveis, depende da criatura. Normalmente ganham +1 ou +2 em cada atributo na forma animal. Na forma animal só podem ser atingidos por armas mágicas ou armas de prata.

Medusa

Força 0-3, Habilidade 1-3, Resistência 1-3, Armadura 1-2, Poder de Fogo 2-4

Medusas são mulheres que podem transformar pessoas em pedra apenas com o olhar. A maioria possuem o corpo de uma mulher, mas algumas possuem a parte de baixo de uma serpente. Quem olhar para elas devem passar em um teste de resistência ou se transformarão em pedra (e, obviamente, morrem!). Seus cabelos são serpentes venenosas e o seu sangue também é venenoso. Sua cabeça pode transformar pessoas em pedra mesmo depois de mortas!

Trolls

Força 3-5, Habilidade 2-4, Resistência 3-4, Armadura 1-3, Poder de Fogo 0

Trolls são criaturas humanóides grandes e fortes. Possuem o rosto feio e deformado, e andam desajeitado, mas são muito rápidos na hora de lutar. Também são muito resistentes, e todo dano que eles sofrem são regenerados (1 pv por rodada). Os únicos danos não regenerados são os feitos por ácido ou fogo. Depois de mortos eles continuam se regenerando até voltarem a vida, exceto se foram mortos por fogo ou ácido. Mesmo se forem despedaçados o maior pedaço dará origem a um novo troll em

quanto os outros são desintegrados.

Gnolls

Força 1-3, Habilidade 1-2, Resistência 2-3, Armadura 1-2, Poder de Fogo 0-2

Gnolls são humanóides metade homem metade hiena. São muito altos, mas se o inimigo é mais forte eles normalmente fogem ou se rendem.

Observadores

Força 0-3, Habilidade 1-3, Resistência 2-5, Armadura 2-5, Poder de Fogo 0-6

Observadores são criaturas esféricas, com 1 a 2 metros de diâmetro, com um grande olho central e vários tentáculos com olhos nas pontas (até 10 tentáculos podem existir em um Observador). O olho central faz uma área anti-magia, e nenhum efeito mágico funciona em um ângulo de 90º a frente do olho (nenhuma magia ou arma magica funciona). Os olhos menores tem poderes variados, possuindo focus 1-6 em caminhos variados, porém fazendo sempre o mesmo efeito (dois olhos podem possuir fucus 3 em fogo, mas o primeiro pode ser que dispare apenas bolas de fogo e o segundo apenas cria uma salamandra de fogo, por exemplo). Os personagens podem fazer ataques nos seus tentáculos, para inutilizá-los. Isto impõe um redutor de –1 no teste de ataque, e o tentáculo possui 1-5 pontos de vida, mas isto não afeta os pontos de vida do Observador.

Basilisco

Força 1-2, Habilidade 2, Resistência 1-3, Armadura 1-2, Poder de Fogo 0

Basilisco são lagartos grandes, com cerca de 2 metros de comprimento, e 8 patas. É um pouco lento, porém seu olhar é capaz de petrificar aqueles que olharem em seus olhos. A vítima pode fazer um teste de resistência para resistir a petrificação.

Carniçais

Carniçais são mortos-vivos que um dia foram humanos ou semi-humanos. Possuem a pele em decomposição e são muito feios. Possuem os atributos originais da pessoa que deu origem a eles, com um bônus de +1 na força e armadura, mas perdem o poder de fogo. Suas garras também podem paralisar vítimas que não passem em um teste de resistência (elfos são imunes a paralisia, não precisando fazer teste de resistência). A paralisia dura 3 rodadas. Qualquer criatura humana ou semi-humana morta por um carniçal retornará como um carniçal, exceto se o corpo for abençoado por um sacerdote.

Mantícora

Força 2-3, Habilidade 3, Resistência 2-3, Armadura 1-2, Poder de Fogo 2-3

Mantícoras são criaturas com o corpo de leão e a cabeça de um homem velho. Possuem asas de morcego. Na cauda possuem um ferrão que pode ser disparado.

Minotauro

Força 3-4, Habilidade 2-4, Resistência 2-5, Armadura 1-3, Poder de Fogo 0-2

Dizem as lendas que no interior de todo labirinto há um minotauro. Essas criaturas tem o corpo de um homem bem forte e a cabeça de um touro. São muito ferozes em combates, atacando com seus imensos machados ou com seus chifres.

Wyvern

Força 2-4, Habilidade 3-4, Resistência 3-5, Armadura 2-3, Poder de Fogo 0

Wyverns são parentes distantes dos dragões. São répteis e possuem uma grande cauda, que termina em um ferrão. Podem atacar com sua mordida ou com o ferrão. A mordida provoca o dano normal por força, o ferrão provoca apenas 1 ponto de dano, mas a vítima deve passar em um teste de resistência ou morre, devido ao forte veneno. O Wyvern só possui as patas traseiras, as dianteiras são transformadas em asas (o wyvern possui levitação).

Cocatriz

Força 0, Habilidade 2, Resistência 0, Armadura 0, Poder de Fogo 0

Os cocatrizes são seres com o corpo e o tamanho de um galo, com asas de morcego e o rabo de um réptil. Aparentemente são inofensivos, mas um ataque bem sucedido dele obriga a vítima a passar em um teste de armadura (e não resistência) ou será transformada em pedra.

Múmia

Múmias são seres que quando mortos passam por uma série de rituais. São envolvidos com faixas e seus corpos são conservados por muitos anos. Normalmente ficam em seus túmulos e só acordam quando estes túmulos são violados. As múmias possuem +1 em todos os atributos, e só podem ser atingidas por magias ou armas mágicas. Mesmo assim as armas mágicas provocam apenas metade do dano (arredondado para baixo). São imunes a frio e a qualquer mágica de água, mas o fogo (mágico ou não) provoca sempre dano máximo. Múmias que possuíam magias em vida continuam tendo depois de mortas.

Quimera

Força 2-4, Habilidade 3, Resistência 3-5, Armadura 2-4, Poder de Fogo 3-5

Quimeras são seres com a parte da frente do corpo de um leão, a parte de trás de um bode e as asas de um dragão. Possuem três cabeças, sendo uma de bode, outra de leão e a outra de dragão. Pode atacar com as três na mesma rodada, sendo que a de bode chifra, a de leão morde e a de dragão morde ou lança sua baforada. A de dragão não pode morder e lançar a baforada na mesma rodada. As três cabeças provocam dano por força, e a baforada por poder de fogo. As quimeras também podem voar (possuem levitação).

Doppleganger

Força 1-3, Habilidade 2-3, Resistência 2-3, Armadura 0-2, Poder de Fogo 0-3

Estas criaturas são seres que podem se transformar em qualquer ser humanóide que deseje. A forma original é um ser meio sem cor, que possui garras. Normalmente eles procuram matar algum membro do grupo, para depois assumir o seu lugar, e matar seus amigos quando tiver chance. Dizem que a cor dos olhos do doppleganger nunca muda, independente da forma que ele assuma.

Verme de Carniça

Força 1-3, Habilidade 1-2, Resistência 1-3, Armadura 0-2, Poder de Fogo 0

Os vermes da carniça são seres que parecem uma gigantesca minhoca com pernas. Possui alguns tentáculos na boca, que podem paralisar (eles possuem a vantagem paralisia baseada na força). Se alimentam de qualquer coisa animal.

Golem

Golens são criaturas construídas com alguns tipos de materiais por magos ou sacerdotes, normalmente para proteger algum tesouro ou algo parecido. Os atributos são variáveis, indo de 1 a 6 ou mais, dependendo do tipo. Os golens mais fracos são os de carne, barro ou outros materiais igualmente fracos (tendo atributos em torno de 3 ou 4) e os mais poderosos são os de ferro ou outros metais (tendo alguns atributos acima de 5). Todos os golens são seres artificiais, sem inteligência, não sendo afetados por veneno ou por gases. Só podem ser atingidos por magia ou armas mágicas. Para se construir um golem é necessário uma grande quantidade de material necessário a construção, e muito dinheiro (no geral, 1000 moedas de ouro para cada ponto de atributo). Depois é necessário muitos pontos de focus em vários caminhos... É melhor deixar os NPCs criarem eles!

Gorgon

Força 2-4, Habilidade 1-2, Resistência 2-5, Armadura 3-5, Poder de Fogo 3-5

Gorgons são seres que se assemelham a um touro negro. A diferença é que seu couro é feito de placas de metal. São muito ferozes, e atacam quase tudo que vêem. O gorgon pode também usar o seu sopro de gás venenoso, que funciona como paralisia, baseada em poder de fogo (esta é a única forma dele usar o poder de fogo: paralisando o oponente). A diferença que um oponente paralisado se transforma em pedra, permanentemente!

Lula Gigante

Força 2-3, Habilidade 2-4, Resistência 3-5, Armadura 2-3, Poder de Fogo 0

Lulas Gigantes são lulas que cresceram muito além que se poderia imaginar para as lulas normais. Vivem nas profundezas dos mares, e atacam os barcos na superfície. Não possuem inteligência, e possuem cerca de 18 metros de corpo. Possuem 8 tentáculos mais curtos e 2 mais longos e pontiagudos. Cada tentáculo é tratado como um inimigo separado, sendo que os 2 mais longos possuem membros elásticos, podendo atacar mais longe. Cada tentáculo possui 20% dos pontos de vida da lula, sendo inutilizados quando perdem todos os seus pontos de vida.

Kraken

Força 4-5, Habilidade 4-6, Resistência 5-8, Armadura 3-5, Poder de Fogo 0

Os Krakens são lulas gigantes maiores e mais fortes, possuindo cerca de 30 metros de comprimento. São basicamente iguais as lulas, mas com melhores atributos. A única diferença entre a lula e o kraken é a inteligência: os krakens são seres muito inteligentes, muito mais que os humanos ou outros semi-humanos, e possuem mais ambições, muitas vezes governando reinos marinhos.

Tasloi

Força 0-1, Habilidade 1-3, Resistência 0-1, Armadura 0-1, Poder de Fogo 0-2

Tasloi é uma espécie de humanóide que se assemelha aos macacos. Possuem braços e pernas longas, e podem usar armas. Alguns chegam a aprender a usar magias, e viram xamãs (clérigos ligados a algum deus menor).

Vampiro

Vampiros são humanos que foram "abraçados" por outros vampiros, para se transformarem em mortos-vivos. Quando alguém se transforma em vampiro, imediatamente ele duplica a sua força e ganha +1 na habilidade, resistência e armadura. Nunca mais envelhecerá, e será imune a gases, venenos e coisas parecidas. Se tornará imune a armas normais, podendo ser afetado apenas por magias ou armas mágicas. Porém ganhará dependência (sangue) e se entrar em contato com os raios solares ele

perderá 1d pontos de vida (não pode jogar armadura) por rodada.

Lich

Lichs são magos muito poderosos que passam por um ritual para se transformar em morto vivo, sendo assim imortal e podendo continuar seus estudos. Quando alguém se transforma em lich ele não aumenta seus atributos, mas se torna eterno, e imune a armas não mágicas. Como eles ficam sedentos por poder, e como eles eram originalmente mágicos muito poderosos, os lichs possuem foco muito alto em vários caminhos. Também são seres monstruosos, pois a idade faz com que a pele caia na maioria das vezes, dando uma aparência horrível ao lich. O Lich pode também, ao invés de atacar por força, simplesmente usar seu toque como forma de ataque: suas mãos são tão geladas que a vítima perde 1d pontos de vida sem poder jogar armadura.

Hidra

Força 2-4, Habilidade 2-3, Resistência 2-4, Armadura 2-3, Poder de Fogo 0

As Hidras são répteis de várias cabeças (normalmente 7). Considere que os atributos acima são os atributos de cada cabeça, sendo ataques contra o corpo ignorados. Existem espécies de hidras (as Hidras de Lerna) que regeneram as cabeças perdidas, em um ritmo de 2 cabeças regeneradas para cada uma que for cortada, sendo que apenas uma cabeça não regenera, tendo que ser destruída para a Hidra morrer.

Dragão

Força 3-5, Habilidade 3-5, Resistência 4-6, Armadura 3-5, Poder de Fogo 5-7

Dragões são uma raça de répteis alados, muito inteligentes e de vida eterna, se tornando cada vez mais poderoso. Existem várias raças de dragões, cada uma ligada a um caminho da magia (dragões vermelhos estão ligados ao fogo, os negros com as trevas, os azuis com a luz, os brancos com a água, os verdes com o ar e os marrons com a terra), possuindo vários pontos de fucus neste caminho. Cada raça possui ainda um tipo de baforada (dano igual ao poder de fogo), sendo os vermelhos um cone de fogo, os brancos um cone de gelo, os verdes uma nuvem de gás, os negros um jato de ácido, os marrons disparam pedras e os azuis relâmpagos. Todos os dragões são imunes ao seu elemento. Além destas raças "básicas" existem outros tipos de dragões, com características diferentes: os dragões metálicos possuem vários caminhos de magia e os dragões gemas possuem poderes psíquicos. Podem existir outras raças, com outras características, a critério de cada mestre. As características acima são de um típico dragão adulto. Os filhotes possuem –2 em cada atributo, os veneráveis +1 e os wyrns +2 em cada, exceto no poder de fogo, que ganha +3.

Dragão Lich

Os Dragões também podem se transformar em Lich. O ritual é praticado por algumas

entidades que cultuam os dragões. O ritual é um pouco diferente dos usados por humanos: primeiro deve-se encantar uma jóia muito valiosa, que será o hospedeiro. Depois o dragão é assassinado e sua alma vai para o hospedeiro. Finalmente, um corpo de um réptil morto recentemente é colocado próximo ao hospedeiro (normalmente o próprio corpo do dragão). Depois disto a alma do dragão entra e toma vida no corpo do réptil. Se o corpo não for o do dragão original, ele será um proto dragão lich, com todas as características do réptil original, tendo que comer 10% de seu corpo para se transformar em um dragão lich. Os dragões lichs possuem os seus atributos originais, mas seus ataques causam um adicional de 1d, devido ao frio das garras do dragão lich. Ele também será eterno, nunca mais mudando sua idade (o que não é uma grande vantagem, já que os dragões são eternos por natureza). Eles se tornam imunes a armas normais, podendo ser feridos apenas por magias ou armas mágicas. Também serão imunes a veneno, frio (e ao elemento água), gases e coisas parecidas. Se encontrar um, é melhor fugir!